Ярость Вепря

Почти классическое приключение для начинающих персонажей от Оливера Леграна.

Ярость человека-вепря — короткий сценарий для маленькой партии искателей приключений низкого уровня. Его можно использовать в качестве вводного в компании и сыграть за одну 3-4 часовую сессию. В зависимости от места, которое вы уделите Лелиосу и его трагической истории (см. текст), имеется два способа разрешить ситуацию: классическая зачистка подземелья или запутанная история о кровных узах и преданности. По сути это приключение создано с помощью генератораиз Руководства Ведущего, со следующими значениями:

- **Инициатор приключения** = 3, **благородный человек** / **семейство**.
- **Главное место действия** = 1, **глубокие пещеры**.
- **Цель приключения** = 5, **спасти важного пленника** (**ов**).
- **Осложнения** = 1, **грязная игра**.

Предыстория

Путешествуя по земле Трех городов, наши авантюристы наткнулись на поместье **лорда Джориса**, местного аристократа. Здесь, их встречает слуга, который и отводит их к самому лорду. Стареющий, меланхоличный человек, Джорис скоро поделиться с вами следующим рассказом: его возлюбленная дочь, Веда, единственный живой ребенок, которой только что исполнилось 19, была похищена три дня назад бандой жестоких людей-вепрей.



Лорд Джорис, несчастный отец

Веда прогуливалась по лесу, собирая различные лекарственные травы, сопровождаемая двумя слугами отца и попала в западню. Один из слуг погиб на месте, но второй, хотя и был смертельно ранен, сумел добраться до поместья и перед смертью рассказал, чтолюди-вепри поймали Веду, но не убили, а увели с собой, причем казалось, будто это не простой налет, а спланированная акция…

Маленькая спасательная экспедиция, составленная из солдат и местных жителей почти сразу же отправилась на поиски и вскоре обнаружила следы людей-вепрей. Целый день они шли по ним и в итоге обнаружили, что следы уводят в **пещеры Вороса**, которые пользуются у местных дурной славой из-за якобы висящего над этим местом проклятия.

Пока люди спорили о том, следует ли соваться в вероятное логово злодеев, люди-вепри внезапно напали на них и всех перебили, — выжил только один счастливчик, сумевший убежать, — он и рассказал эту историю Джорису…

Джорис отчаянно нуждается в помощи искателей приключений и просит, чтобы они спасли его возлюбленную дочь прежде, чем её убьют. Конечно аристократ клянется быть обязанным героям всю жизнь, а в дополнение заплатить 3000 серебряных монет (что весьма не мало, этого достаточно даже для покупки небольшого судна).

Тайна Семейства

Как подразумевает пункт «Осложнения» (грязная игра) история рассказанная искателям приключений лордом Джорисом, это не вся правда: он не врет напрямую, но скажем так, «опускает» некоторые факты… Внимательные слушатели уловят фразу об «*единственном живом ребенке*«.

Если эта тема будет поднята во время беседы, Джорис весьма холодно ответит, что у него был сын, брат близнец Веды, но он «испорчен» теми же грязными существами, что теперь похитили его дочь.

Джорис больше не будет обсуждать этот вопрос, но наших героев

обязательно посетит чувство, что здесь всё не так уж и чисто. Если они расспрашивают слуг о сыне Джориса, они могут узнать его имя (Лелиос), но никаких других сведений не получат — слугам приказано не разговаривать об этом с незнакомцами, и даже больше — вообще не упоминать о нем в присутствии хозяина.
Они называют Лелиоса «потерянным сыном» и с их слов нельзя даже понять жив он или мертв. Откроем тайну — парень жив, но отец отказался от него и выгнал из дома, потому что он… оборотень (см. M&M «Компаньон»)! Судьба Лелиоса Лелиос обнаружил свои способности к оборотничеству 6 лет назад, в возрасте 13 лет; он никому об этом не рассказывал, включая отца, так как опасался его гнева, и даже не мог поделился тайной с любимой сестрой — Ведой, потому что любил её больше всего на свете и боялся, что она может от него отвернуться…
Однако нельзя незаметно скрывать такую тайну. Веда чувствовала эмоциональное напряжение брата и заметила, что он стал относиться к ней более отстраненно, но понять причину, девушка конечно же не могла. Единственным, кто знал о волшебном даре Лелиоса (даже без ведома самого юноши), был сатир Эурискос (см. ниже), которому в нашем приключении отводиться довольно важная роль.
Год назад, местный охотник, забредший в близлежащий лес, был невольным свидетелем одного из превращений Лелиоса (из формы оленя назад в человека). Посчитав, что сыном лорда Джориса овладел злой дух, охотник побежал в поместье и рассказал всё что видел. Когда Лелиос, ещё не знающий о том, что его тайна раскрыта, через несколько часов явился домой, его уже ждал Джорис вместе с несколькими слугами, уверенные в том, что перед ними вовсе не Лелиос, а злой дух в его облике.
Юношу поймали и отослали за местным священником, но Лелиос боясь расправы, обратился в ястреба и улетел… Следующей ночью, голый, истощенный и напуганный, Лелиос прокрался назад в дом отца; он пошел к своей сестре Веде и рассказал ей всю правду. Заслышав рыданья и шепот, Джорис ворвался в комнату обезумев от гнева.

«Это — я, отец! Я — твой сын!» кричал Лелиос, но старый лорд не слушая ничего, уже выхватил меч… Спасая жизнь, Лелиос вновь обратился в птицу. Уже взмахнув крыльями, он услышал за спиной роковые слова, которые развеяли все его сомнения: «ты больше не мой сын!».

Лелиос ушел далеко от дома и стал жить в дикой местности. Здесь его никто не искал, потому что охотники не рисковали забираться так далеко. Лелиос выживал как мог, проводя большую часть времени в форме различных животных и добывая себе пропитание. Новая жизнь постепенно изменяла сущность юноши — его сердце и тело укрепились, а вот на душе явно стал проступать отпечаток зла.

Тем временем, Веда пребывала в отчаяние и меланхолии, обвиняя отца в его поступке. Несколько раз она пробовала убежать, но лорд Джорис не спускал с неё глаз и приставил к ней для охраны двух преданных слуг.

Но давайте вернемся к Лелиосу. Несколько недель назад, во время одной из «прогулок» в близлежащем лесу, он видел группу из трех людей-вепрей, охотящихся в лесу и проследил за ними до их пещер. Когда он понял, что этих существ тут по крайней мере дюжина, в его голове стал вырисовываться план…

Характеристики Лелиоса

Мой Сын … оборотень

Могло бы показаться странным, что в столь богатом магией мире как Мифика, оборотень воспринимается чем-то из ряда вон выходящим всеми, включая даже родного отца…, но реакцию Джориса тем не менее можно понять — метаморфоза - слишком уж «узкоспециальная» магия, «неестественность» которой роднит её с Хаосом — что само по себе воспринимается минойцами очень плохо. Кроме того, оборотничество имеет много загадок и таинств: эта область магии очень плохо изучена, она даже не зависит от богов! Тем более, зная что обычно оно передается по наследству, а в семье Джориса таких случаев никогда не было. Это может

свидетельствовать и о том, что Лелиос вовсе не его сын… С другой стороны, установить это точнее невозможно — жена Джориса умерла несколько лет назад, унеся в могилу ответы на многие вопросы.

Месть Лелиоса

Возвратившись в лес, Лелиос превратился в человека-вепря и будучи намного умнее, чем настоящие зверолюди, быстро стал их лидером, убив прежнего «главного борова». Затем, взяв свою небольшую «банду», он повел её к границам владений отца.
Как только им представилась возможность, Лелиос и его люди-вепри похитили Веду и уволокли её в свои пещеры.
Как лидер, Лелиос запретил зверолюдям даже прикасаться к Веде и те беспрекословно подчинились. Сначала, Веда была напугана…, но подозрительно умный человек-вепрь представший перед ней, быстро разрешил для неё эту загадку.
Для Лелиоса, похищение Веды было только первым шагом в объявленной своему отцу войне. Следующая стадия его плана состоит в том, чтобы организовать набег на земли отца и уничтожить всё, что он имеет. Лелиос не знает убьет ли он отца: он хочет лишь заставить того испытать отчаяние и боль.
Это настоящая причина похищения сестры, даже если он сам хочет верить (и заставить верить её) в то, что не мог больше выносить их разлуки.
Перенесенное оскорбление и томящее одиночество изменили его, превратив в ожесточенное, полное ненависти существо — или, в его собственном представлении, в злодея которым его видел отец. Веда уже начинает понимать это и теперь смотрит на брата со страхом, даже несмотря на свою любовь к нему.

Дорога до пещер

Если игроки решают спасти дочь лорда Джориса, он прикажет верному слуге сопроводить их по дороге через лес — но ни один из них не будет даже пытаться входить в Пещеры.

Путь занимает один день и, кроме нескольких встреч, описанных ниже сравнительно прост — если ведущий решит разбавить дорогу парой столкновений, предпочтительно, чтоб противниками в них выступали дикие животные или другие лесные существа.

Дриады

Ведущий может включить в приключение встречу с несколькими молодыми и любопытнымидриадами, которые могут помочь вылечить раненых искателей приключений, вне пещер — особенно, если злобные люди-вепри будут их преследовать…, но не при каких условиях ветреные и беспечные создания не пойдут за игроками в пещеры.
Эта встреча будет особенно к месту если своего целителя у группы нет или же они никогда ещё не встречали живых нимф.

Сатир Эурискос



Сатир Эурискос и один из его лесных друзей

Если ведущий желает подчеркнуть печальные измерения в характере Лелиоса, группа, на пути к пещерам, должна встретить сатира **Эурискоса** (см. ниже). Ведущие, предпочитающие приключения типа «зачистка территории», могут смело оставить сатира в покое и не включать в приключение эту встречу.

Эурискос — действительно хороший парень и немного необычный сатир, так как предпочитает жизнь отшельника. В отличие от большинства своих собратьев он задумчив и очень чувствителен: он любит смотреть на звезды по ночам и слушать тихую музыку леса. Его дом — лес, все местные звери считают его своим другом, но с сородичами он контактирует мало. Эурискос дружит с местными дриадами (см. выше) но, что странно, никогда даже не пробовал совратить хотя бы одну из них — к большому удивлению молодых нимф.
Дриады приняли факт, что Эурискос «особенный» и стали просто дружить с ним, принимая его за своего рода старшего брата.
Сатир знает всё что случается в лесу и конечно же он осведомлен о способностях Лелиоса. Он не раз наблюдал за молодым парнем и прекрасно понимал, какая беда случиться, если отец прознает о его тайне. Несколько раз, Эурискос хотел раскрыть своё инкогнито, но не разу не сделал этого из-за своей застенчивости… или возможно потому что чувствовал, что может ещё более усложнить жизнь несчастного молодого человека.
Кроме Веды и самого Лелиоса, Эурискос единственный знает, кем является лидер людей-вепрей. Эурискос также знает, что именно Лелиос похитил Веду и видел бой между зверолюдьми и поисковой группой.
Теперь сатир больше не может стоять в стороне и решает вмешаться. Он выйдет из-за деревьев и в мирной манере поприветствовав искателей приключений скажет, что имеет важную информацию, которой хотел бы поделиться.
Он расскажет всю правду о Лелиосе — то как тот открыл свои способности, как был выгнан из дома, как принял облик человека-вепря и как в итоге с помощью банды зверолюдей похитил несчастную Веду.
Поведав свою историю, Эурискос попросит, чтобы искатели приключений обошлись с Лелиосом милостиво, потому что «он обижен и одинок, но не злой по сути». Эурискос даже считает, что мог

бы помочь молодому оборотню «начать новую жизнь».

Сатир Эурискос (Характеристики)

Эурискос имеет обычные характеристики сатира, но с дополнительными способностями «обостренные чувства» и «скрытность», которые отражают его индивидуальность и образ жизни. Его единственное оружие — праща. Он старается избежать боя в любой форме.
Размер: Средний
Степень агрессии: Миролюбивый
Внимательность: Хитрый
Мистика: Таинственная
Движение: 80 футов
Инициатива: 18 Ближний бой: +1 Дистанционный бой: +2 Повреждения: 1d6 Коэффициент Защиты: 15
Общее количество хитов: 8
Обнаружение / Уклонение: +8 / +10
Сопротивление магии: +2
Способности: Схватывание (16), Быстрота молнии, Дистанционное оружие (праща, 150 футов), Обостренные чувства, Скрытность (18) Сверхестественная выносливость, Сверхпроворство.
Вознаграждение: Убийство этого миролюбивого существа, не принесет «героям» ни Славы, ни Мудрости.

Пещеры людей-вепрей

Число зверолюдей в банде лелиоса должно напрямую зависеть от числа персонажей игроков. Ведущий может просто умножить число искателей приключений на 3 и прибавить к этому ещё 1d6 существ. Таким образом, если у вас четыре игрока, банда Лелиоса будет состоять из 13-18 (1d6+12) людей-вепрей.
Все они самые обычные люди-вепри, описанные в Справочнике существ. Ни один из них не имеет щита, а оружие все как один используют одноручное, главным образом копья и каменные топоры.

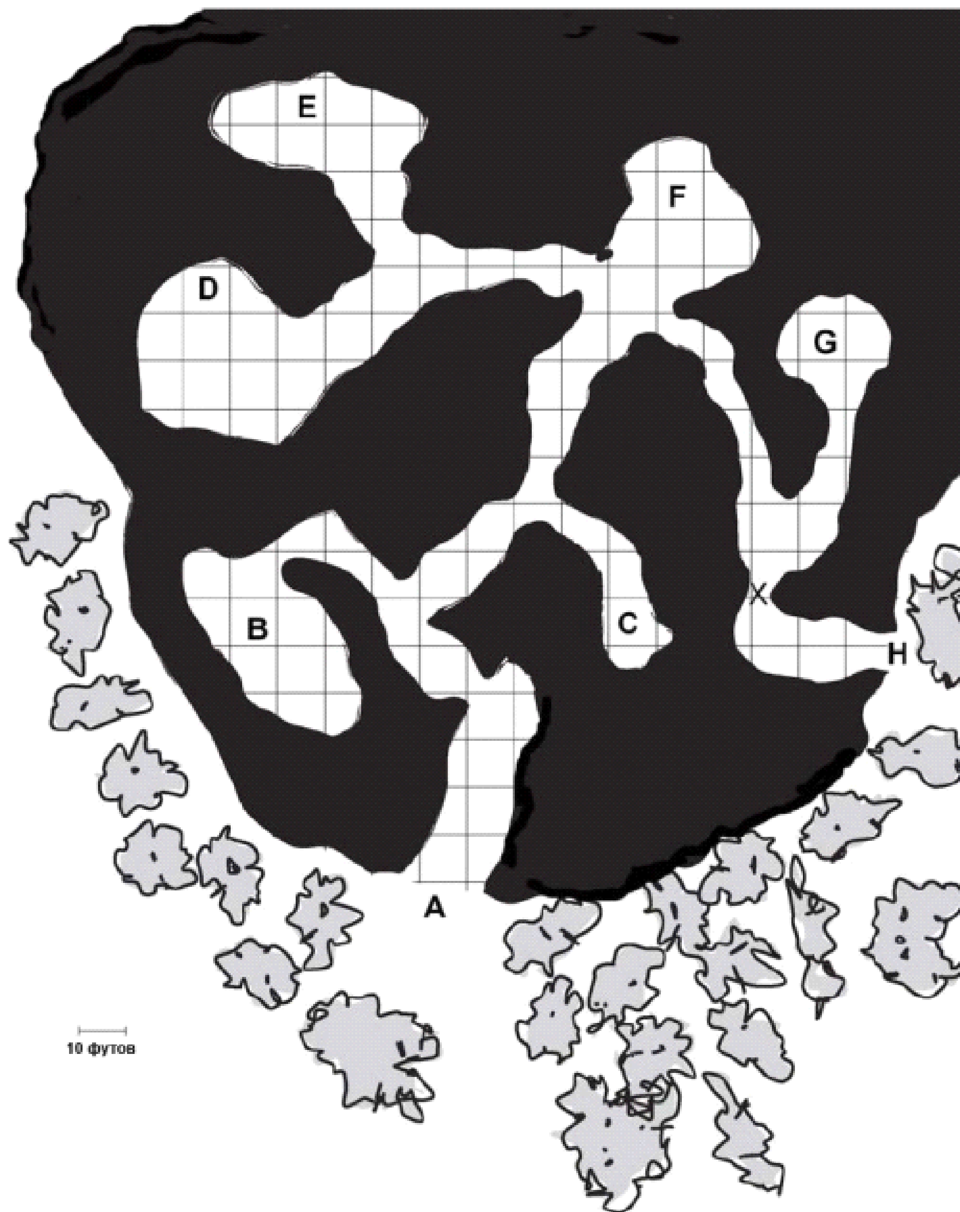


Злобный человек-вепрь, или Лелиос?

Подобно всем зверолюдям, они очень агрессивны и будут нападать на каждого встречного. Они фанатично преданы своему новому лидеру …, но конечно же они попытаются убить его, если поймут истинную природу.
Даже среди зверолюдей, люди-вепри не самые дисциплинированные и внимательные существа. Одной или двух легких побед достаточно, чтоб убедить их в своей непобедимости и этого уже достаточно, чтоб нисколько не бояться незваных гостей.
Всё это говорит о том, что об хорошо поставленной организации караульной службы говорить не приходиться, и внезапное нападение скорее всего застанет их врасплох.
Используя карту, ведущей волен сам разместить противников как снаружи пещеры, так и внутри. Зверолюди — единственная угроза игрокам, — вопреки слухам, никакого проклятия, а также смертельных ловушек (как впрочем и гор золота) в пещерах нет, если конечно ведущий игры не думает иначе.

Более «жестокие» ведущие, могут без зазрения совести добавить несколько штрихов к Пещерам Вороса: возможно ужасные гигантские пауки скрываются в на неизведанных, глубинных уровнях пещер (чего уже достаточно для недоброй славы этого места), охраняя какое-то древнее сокровище … или возможно несколько волшебных предметов дожидаются своего часа меж костей их бывших владельцев (искателей приключений прошлой эры). Да и вообще, почему бы не разместить здесь вход в Царство Мертвых охраняемый харонтом или другим злым духом?

Карта пещер Вороса



А) **Главный Вход**: Вход используемый людьми-вепрями. Скорее всего он охраняется.

В) **Пустая Пещера**: Как показано на карте, проход ведущий сюда очень узок, что и объясняет тот факт, что люди-вепри не облюбовали это место для себя.

На усмотрение ведущего, именно в этой комнате может находиться проход на нижние уровни пещеры (см. предыдущую страницу).

С) **Тупик**: Ничего интересного.

D) **Общая пещера**: Это место где люди-вепри собираются, едят и спят. Единственная интересная вещь здесь — голова предыдущего лидера, валяющаяся в дальнем углу, как знак того, что власть сменилась.
E) **Логово лидера**: Это место где обитает Лелиос (в облике человека-вепря), здесь же его скорее всего можно и найти. Тут же находиться Веда, под «защитой» двух зверолюдей.
F) **Хранилище**: Здесь люди-вепри хранят продовольствие, оружие и другое барахло. Ничего что представляло бы реальную ценность, найти здесь не удасться.
G) **Святыня вепрей**: Это маленькое помещение содержит двухфутового идола грубо вырезанного из дерева, изображающего Ога, бога людей-вепрей. Вокруг идола лежат жертвоприношения (главным образом лесные животные).
H) **Скрытый вход**: люди-вепри не знают об этом выходе. Также они не знают, что камень (маркер «X») может быть отодвинут с помощью успешного Подвига Силы.

Судьба близнецов



Неужели Веда тоже оборотень?

Оставаясь в облике человека-вепря Лелиос может командовать своими «воинами», если кто-то приблизиться к Веде, он со всей

возможной яростью нападет на него.
На усмотрение ведущего, такой припадок ярости вернет Лелиосу его человеческую форму, со всеми драматическими последствиями которые можно ожидать. Судьба Лелиоса — в значительной степени в руках ведущего: если он ранен, то может не только сражаться до смерти… но и превратиться в птицу и улететь, чтобы возможно вернуться позже (см. ниже).
Поведение Веды и её судьба также зависят от того как вы желаете завершить приключение: она может умолять проявить милосердие или благодарить искателей приключений за освобождения из лап злодея, которым стал её брат.
Тем не менее, она вряд ли теперь простит отца, («магия сделала твоего сына другим, но ТЫ превратил его в чудовище!»).
Ведущие могли бы взять на заметку: так как Веда это сестра близнец Лелиоса, то возможно она тоже может менять обличье, то есть быть оборотнем — хотя и скрытым.
В этом случае, её похищение может послужить «спусковым механизмом», который даст ей возможность использовать свои силы.

Последствия

Хотя этот сценарий и прямолинеен, как он окончиться, наверняка сказать нельзя. Вот — несколько возможностей:

Смерть Лелиоса

Оборотень убит авантюристами или самими зверолюдьми, когда они понимают, что он самозванец. В зависимости от реакций на действия брата, Веда или возвратится к отцу, опечаленная смертью брата, но благодарная за то, что вырвали её из когтей злодеев… или убегает в лес, чтобы начать новую жизнь под опекой Эурискоса и дриад.

Месть оборотня

Лелиос успевает сбежать и клянется мстить отцу и проклятым

искателям приключений влезших не в своё дело. Его планы мести также включают и сестру, если он чувствует, что она оставила или предала его.
В зависимости от ее реакций на действия брата, Веда может или возвратиться к отцу или решит жить самостоятельно, в этом случае Эурискос попросит местных дриад помочь ей.

Счастливый конец

Лелиос спасен нашими героями и понимает какое зло хотел совершить. Все еще не признанный отцом, он поселяется в лесу под опекой сатира Эурискоса, который становится его другом и наставником. В зависимости от того, как она реагировала на действиям Лелиоса, Веда может или вернуться к отцу или также поселяется в лесу, вместе с братом, Эурискосом и местными дриадами.

Месть отца

Если, по каким-то причинам, Веда не возвращается в поместье лорда Джориса, он обвинит искателей приключений в потере дочери и может попробовать достать их позже, возможно прибегнув к помощи злого наемного мага…

Несчастливое воссоединение

Веда действительно возвращается домой…, но так как она сестра-близнец Лелиоса, ее отец начинает подозревать, что она также возможно не является его дочерью. Возможно он попытается убить ее в припадке слепого гнева … и она сумеет убежать и догнать искателей приключений, а те в свою очередь проводят её к дриадам и Эурискосу, которые смогут защитить её и помочь.

Ярость вепря, продолжение…

Некоторые люди-вепри выжили и, в своем неистовстве, решили

выместить злость на Эурискосе и дриадах… Помогут ли отважные герои спасти мирных обитателей леса от ярости зверолюдей?